

ALEJANDRO TAMAYO es artista e ingeniero que trabaja en las fronteras entre el diseño, el arte, la ciencia y las tecnologías. Es director de los programas V*i*d*a lab en el departamento de Estética de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá. Estudios de postgrado en el Department of Design and Computation Arts de la Universidad Concordia de Montreal.

v*i*d*a lab: repensar los objetos para la vida cotidiana

V*I*D*A LAB (2005-2008) FUE UN TALLER EXPERIMENTAL PARA ESTUDIANTES DE DISEÑO INDUSTRIAL DE LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA DE BOGOTÁ (COLOMBIA) EL CUAL EXPLORÓ LA CONCEPCIÓN DE NUEVOS OBJETOS PARA LA VIDA COTIDIANA TOMANDO COMO PUNTO DE PARTIDA ACERCAMIENTOS DE DISTINTAS DISCIPLINAS SOBRE EL FENÓMENO DE LA VIDA. EL PRESENTE TEXTO EXPONE LAS PRINCIPALES REFLEXIONES DEL TALLER, SUS EJERCICIOS Y METODOLOGÍA GENERAL, AL IGUAL QUE ALGUNOS DE LOS PROYECTOS DESARROLLADOS POR SUS ESTUDIANTES.

The subtle relationship between the material things we meet with in our experience and the energy field that underlies them in the depth of the universe also transforms our view of life.

Ervin László,
The Concept of Life

La relación del ser humano con la naturaleza es un proceso en constante evolución. Algunos han atribuido a Francisco Bacon (1561-1626) el sostener que si fuera necesario, para conocer a fondo la naturaleza, «ésta debería ser torturada hasta arrancarle sus secretos». Con el desarrollo de las máquinas y tecnologías que dieron comienzo a la revolución industrial, estas ideas de dominación fueron complementadas con la idea de explotación. El planeta entero comienza a ser visto como una fuente de suministro de recursos los cuales podían ser extraídos hasta la saciedad para beneficio exclusivo del hombre. Estas ideas, alimentadas y mantenidas

por modelos económicos capitalistas, el desarrollo de sociedades de consumo y el aumento acelerado de la población humana han conducido al planeta a un dramático desbalance ecológico.

En años recientes, en contraste con estas ideas de dominio y explotación de la naturaleza, ha comenzado a surgir una nueva conciencia sobre nuestra relación con la naturaleza. Esta nueva visión, expresada a través de teorías como la hipótesis Gaia y de teorías sistémicas y holísticas, interpretan el planeta como un organismo vivo conformado por una red compleja de interacciones y colaboraciones.¹ Las ideas de dominio y explotación necesitan comenzar a ser reemplazadas por las de interconexión, interdependencia y colaboración. Lo natural no es externo al ser humano y el ser humano no es externo a lo natural. El observador y lo observado hacen parte del mismo tejido. Ya no se trata de buscar entender la naturaleza para dominarla y explotarla

sino para lograr vivir en armonía con ella. Igualmente, estas nuevas visiones han hecho evidente que los recursos planetarios no son infinitos. Nuestra «nave espacial» trae consigo una cantidad finita de recursos y debemos aprender por nosotros mismos cómo administrarlos.

Repensar nuestra relación con la naturaleza implica necesariamente repensar nuestra relación con lo artificial, esto es, con las tecnologías que desarrollamos al igual que con los objetos y productos que hacen parte de nuestra vida cotidiana. El rol, alcances y responsabilidades del diseño industrial son puestos en observación y se hace evidente que estos factores, del mismo modo que los productos que forman parte de su práctica, deben ser repensados desde una nueva perspectiva.

Al igual que sucede con la naturaleza, la relación del ser humano con la tecnología es también un proceso en cons-



1. Prótesis para árboles en peligro. Juan Mojica, Alberto Sánchez. Pimer semestre, 2006

1. Estas ideas son expresadas claramente por Fritjof Capra en libros como *La trama de la vida* (Anagrama, 1998) y *Las conexiones ocultas* (Anagrama, 2002).

2. En *High Technē: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman* (University of Minnesota Press, 1999), R. L. Rutsky hace una extensa reflexión sobre la «esencia» de la tecnología introducida por Martin Heidegger.

tante evolución. La «esencia» de la tecnología no es, pues, una categoría estática, sino un proceso que cambia en el tiempo.²

El taller v*id*a lab buscó estimular el desarrollo de nuevas sensibilidades para acercarse a los procesos de concepción y desarrollo de lo artificial con un énfasis profundo en lo natural. A diferencia de lo que podría esperarse, no se trató de un taller de diseño ecológico o de diseño sostenible. Si bien estas filosofías hicieron parte de sus reflexiones, el énfasis del taller no fue el de buscar soluciones a problemas específicos, sino el de fomentar el desarrollo de propuestas críticas y reflexivas basadas en propuestas como las que ofrece el «diseño crítico» o el «diseño para el debate».

v*id*a lab exploró nuevas maneras de acercarse a la concepción de objetos tecnológicos, tomando la pregunta por la vida como punto de partida y, a la vez, como hilo conductor que permitió tejer relaciones entre visiones biológicas, tecnológicas y culturales.

Nuestra biología ha producido la tecnología humana, que, a su vez, nos ha catapultado mucho más lejos de lo que suponíamos eran nuestros límites biológicos.

Lynn Margulis y Dorin Sagan, *Microcosmos: cuatro mil millones de años de evolución desde nuestros ancestros microbianos* (1995)

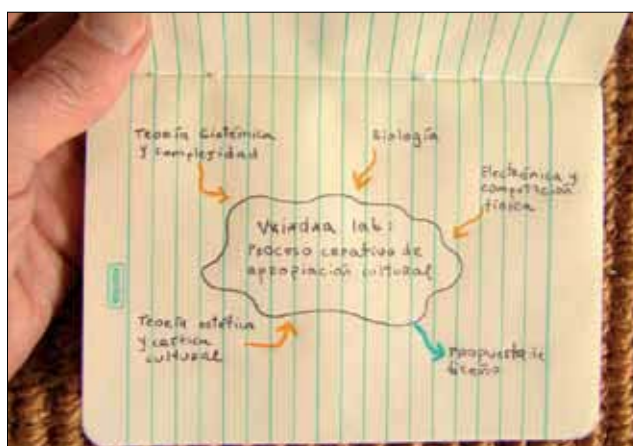
El taller se inició cada semestre con el mismo interrogante: ¿Qué es vida? Tomando esta reflexión como punto de partida, y no un problema específico que resolver, permitió a los estudiantes iniciar un proceso abierto de exploración que iría siendo acotado gradualmente a partir de la búsqueda de nuevas relaciones e interrogantes.

A medida que cada proceso avanzaba, los estudiantes eran estimulados a confrontar diferentes aproximaciones y visiones sobre el fenómeno de la vida. A través de la construcción de mapas conceptuales, herramientas que servían al mismo tiempo como bitácoras marcando el avance

conceptual de los proyectos, se irían confrontando visiones biológicas, tecnológicas y culturales, hasta terminar en una propuesta concreta para la vida cotidiana.

El taller, al igual que los proyectos desarrollados por sus alumnos, siguió procesos intuitivos y experimentales cuya metodología evolucionó y se adaptó gradualmente. A nivel general, mantuvo un interés especial sobre la apropiación cultural de las tecnologías electrónicas y digitales, profundizando en reflexiones derivadas de la computación física, en lugar de destacar las tecnologías de inmersión o de pantalla. De esta manera, privilegió el desarrollo de reflexiones que fueran encaminadas a la construcción de objetos y artefactos en lugar de desarrollos virtuales. Si bien la pregunta que marcaría el inicio de reflexiones fue siempre la misma, «¿qué es vida?», cada proyecto, de acuerdo con los intereses y motivaciones de sus alumnos, seguiría caminos y profundizaciones diferentes.

El adoptar posiciones reflexivas y críticas hizo que algunos proyectos comenzaran a ser calificados, incluso por los mismos profesores del taller, como «artísticos», descalificándolos como proyectos «de diseño». Este hecho hacía evidente que los límites entre el diseño y arte pueden, en efecto, ser bastante borrosos. En lugar de buscar demarcar territorios, el interés del taller fue el de inspirar reflexiones que permitieran cuestionar los límites tradicionales asociados a la práctica del diseño industrial.



Metodología general del taller vista como un modelo de entradas y salidas

Lo vivo y lo no vivo, lo natural y lo artificial

Los dioses le han dado al hombre el entendimiento y las manos, y le han hecho semejante a ellos, dándole facultad sobre otros animales, la cual consiste no solamente en poder obrar de ordinario según la naturaleza, sino también fuera de las leyes de la misma, y, así, formando o pudiendo formar otras naturalezas, otros cursos, otros órdenes con el ingenio, con aquella libertad...viniese a mantenerse dios de la tierra.

Bari, *Spaccio della bèstia trionfante* [1927], citado por Paolo Rossi en *Los filósofos y las máquinas* [1970]

Orden artificial: ¿nacimiento de un objeto?

El taller hizo evidente que la pregunta por lo vivo y lo no vivo conducía a reflexionar sobre la idea de lo natural y lo artificial. Esta reflexión vinculaba directamente el rol del diseño en su papel de creador y planeador de lo artificial. Pero, ¿qué es lo que diferencia fundamentalmente lo natural de lo artificial?

Para Ezio Manzini, la distinción entre lo natural y lo artificial está relacionada con un tipo de orden. El ser humano crea órdenes que la naturaleza misma no crearía sin su influencia. Manzini ejemplifica esto claramente diciendo que, cuando estamos en el campo y vemos una hilera de árboles, sabemos inmediatamente que los ha plantado un ser humano³ (bueno, o quizás también una máquina inventada por el ser humano). La naturaleza no dispone árboles en línea recta, al menos no parece existir en ella la finalidad para hacerlo. Los árboles son sembrados en línea para servir seguramente como barrera divisoria, funcionando al mismo tiempo como límite físico y simbólico, estableciendo una demarcación del territorio.

Desde este punto de vista, inventar objetos es básicamente introducir un nuevo orden en la naturaleza.

La idea del objeto único

Lo anterior introduce además otra distinción entre lo natural y lo artificial, y es la idea de finalidad. El orden que desarrolla la naturaleza no exhibe ningún propósito, mientras que el orden que impone el ser humano sobre la naturaleza sí. Si pensamos ahora en los productos que crea el diseño, nos encontramos con que todos parecen tener un propósito. Si paralelamente miramos el mundo del arte, vemos que éste parece liberarse de esta atadura. El arte crea objetos sin propósito aparente. Y esto nos lleva a pensar entonces que los productos del arte, a diferencia de los productos del diseño, se encuentran, al menos desde el punto de vista de las motivaciones de su génesis, más cercanos a la naturaleza.

El reto sería, pues, para el diseño el obrar como el arte, o sea, como la naturaleza: hacer que los nuevos órdenes que crea, esto es, sus objetos y productos, se lleven a cabo como una prolongación de la obra de la naturaleza.

Sin embargo, esto genera además un conflicto inmediato con la idea de reproducibilidad industrial. El arte, que opera de manera espontánea y sin propósito, como la naturaleza, da como resultado objetos únicos, mientras el diseño industrial lleva implícito no sólo la idea del objeto funcional, sino también la idea de reproducción masiva. ¿Es este conflicto irresoluble? ¿Debe volver entonces el diseño a revisar los ideales románticos que exaltaron a William Morris? ¿Debería buscarse una manera de recuperar el papel del artesano y del objeto único, en el contexto de un planeta en crisis?

Tecnología como arte

Paolo Rossi cita en *Los filósofos y las máquinas* que es precisamente la naturaleza quien actúa a través de la mano del artista. Cita a Descartes y a Bacon, para quienes «los productos del arte y los de la naturaleza no presentan en principio ninguna diferencia».⁴

3. MANZINI, Ezio (1992). *Artefactos: hacia una nueva ecología del ambiente artificial*. Madrid: Celeste Ediciones y Experimenta Ediciones de Diseño, p. 43.

4. ROSSI, Paolo (1970): *Los filósofos y las máquinas 1400-1700*, Barcelona: Labor, p. 52.

Esto lleva a pensar entonces que, si es a través de la mano del artista como se prolonga el obrar de la naturaleza, la creación de tecnologías en sus manos, esto es, la creación de lo artificial, supondría pues la extensión de la obra de la naturaleza. La diferencia entre lo natural y lo artificial carecería de sentido. La naturaleza se extiende a partir de la tecnología, la naturaleza se vuelve tecnología.

Tecnología es diferente de la «esencia» de tecnología, como lo hizo notar Heidegger. Para los griegos la palabra *techne* designaba al mismo tiempo el saber hacer técnico, la artesanía propiamente, así como el arte elevado. Citando a Heidegger: «*techne* no sólo es el nombre para el hacer y el saber hacer del obrero manual, sino también para el arte, en el sentido elevado, y para las bellas artes. La *techne* pertenece al traer-ahí-delante, a la *poiesis*; es algo *poiético*».⁵

Desde este punto de vista, podemos pensar que la producción de nuevas tecnologías, la producción de lo artificial, está más relacionada con el proceso de creación artística que con la idea instrumental que suele entenderse ahora. Comenzar a ver la tecnología como arte y como poesía implica ampliar su significado actual para rescatar su «esencia» que la define como *techne*.

Quizás la manera de reconciliar la idea de reproducción industrial del diseño con la naturaleza es a través de recuperar la «esencia» del concepto de tecnología como arte, de tecnología como poesía y, por tanto, de tecnología como una extensión de la naturaleza

Vida cotidiana

La naturaleza transformada en objeto es insertada en la vida cotidiana donde comienza a formar parte de una red compleja de relaciones que conforman la totalidad de la cultura humana. Los objetos tecnológicos comienzan a afectar, y a ser afectados, por el entramado social en el cual se insertan.

El fenómeno que ofrece la generación *otaku* en Japón nos sirve de ejemplo para mostrar las complejas relaciones que establecen los objetos tecnológicos. En esta generación, la distinción entre las cosas animadas y las inanimadas ha llegado a confundirse. Estos jóvenes, que crecieron con las consolas de videojuegos, los tamagotchis y el ordenador personal, parecen sentirse más a gusto entre máquinas que entre humanos. Algunos tienden incluso a un tipo de «inanimismo», esto es, ven a sus mascotas como juguetes mecánicos, «cuando estos se vuelven aburridos son desechados, de la misma manera que lo harían con un juguete».⁶

Para la religión sintoísta, religión nativa de Japón, todos los objetos, tanto naturales como artificiales, están dotados de espíritu o *kami*. Por otro lado, al analizar concepciones filosóficas como el hiloísmo, doctrina introducida por los filósofos jónicos (siglos VII - VI a. C.), toda la realidad, incluso la inerte, está dotada de sensibilidad, y, por tanto, animada por un principio activo. El universo entero es visto como un ser viviente, y por tanto, al igual que en el sintoísmo, toda la materia está dotada de vida. Estas reflexiones, que se acercan a los planteamientos sistémicos o de la hipótesis Gaia, pueden arrojar una nueva perspectiva para pensar la cultura material en los límites en los cuales la diferencia entre lo natural y lo artificial, entre lo vivo y lo no vivo, se tornan borrosos.

5. HEIDEGGER, Martin (1977): «The Question Concerning Technology», en *Martin Heidegger: Basic Writings*, David Farrell Krell (ed.), William Lovitt (trad.), Nueva York: Harper & Row.

6. *Otaku: Japanese Kids Colonize the Realm of Information and Media*, Volker Grassmuck: <http://www.mediamatic.net/page/11784/en> (Consultada: Sep.,06, 2009).

7. El diseño crítico es planteado por Anthony Dunne y Fiona Raby, profesores del Royal College Art, en libros como *Design Noir: the Secret Life of Electronic Objects* (Dunne & Raby, 2001) o *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design* (Dunne, 1999).

Apoyados en los planteamientos que ofrece el diseño crítico⁷, los estudiantes fueron motivados a ver los objetos cotidianos como posibles vehículos para introducir cuestionamientos y reflexiones en contextos culturales. Más que simples artefactos funcionales, los objetos cotidianos fueron pensados como posibles vehículos de transformación y cambio y como medios para generar reflexión y debate.

¿Dónde terminan los objetos y empiezan las personas?

Todos los objetos operan como prótesis, extendiendo, reemplazando, magnificando el cuerpo y sus emociones. Los objetos son mucho más que su dimensión material. Los objetos interceptan a sus dueños hasta llegar a disolverse con ellos. Michel Serres presenta los términos «quasi-objetos» y «quasi-sujetos» aludiendo a la mutua evolución que tenemos con las cosas.⁸

El proyecto *Objetos sensibles* (2006) exploró cómo los objetos de la vida cotidiana podían servir como prótesis emocionales para una pareja, expandiendo los sentimientos por fuera del límite corporal y materializándolos físicamente.⁹

Las mascotas, al igual que los objetos, operan como prótesis, extendiendo a sus dueños fuera de sus límites corporales. Para Baudrillard, el objeto es el más hermoso de los animales domésticos, «el animal doméstico perfecto» y las mascotas son una suerte de intermediarios entre los seres y los objetos.¹⁰

El proyecto *Random hamster* (2007) planteó la extensión de la mascota como partícipe de un juego de cartas familiar.¹¹

Mientras que el proyecto *Electrodoméstico por una hora* (2007) exploró la transformación del sujeto en el objeto tecnológico.¹²

Vida y muerte de las cosas

Cuando las cosas mueren, ¿adónde van?

La vida de los objetos está intrínsecamente relacionada con su uso y circulación. Cuando un objeto comienza a ser usado adquiere otro significado. El objeto es simbolizado, fetichizado, utilizado como tótem. El objeto adquiere un nuevo valor de uso diferente a su valor como mercancía.

Cuando pierde su función, el objeto comienza a hacer evidente nuevas reflexiones. El objeto sin función hace evidente su materialidad, su valor intrínseco. Esto hace que, al perder su funcionalidad, el objeto no esté condenado a la muerte. Puede adquirir una nueva vida en manos de coleccionistas: «el objeto puro, desprovisto de función o abstraído de su uso, cobra un estatus estrictamente subjetivo. «Se convierte en objeto de colección», dice Baudrillard.¹³

Pero no todos los objetos son dignos de colección. Y el objeto verdaderamente desechable, el objeto cuya obsolescencia ha sido planeada desde su fabricación,¹⁴ es un inminente peligro ecológico, especialmente si se trata de un objeto tecnológico.

El proyecto *Sacro: rituales de paso de la vida a la muerte para los objetos electrónicos* reflexionó sobre la posibilidad de generar nuevos ritos de paso para los objetos tecnológicos. Durante el rito, el usuario dispone del tiempo suficiente para despedirse de su difunto objeto al tiempo que prepara sus partes facilitando el proceso de degradación.¹⁵

8. SERRES, Michel (1982): *The Parasite*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.

9. <http://www.thepopshop.org/Vidalab/1%20sem%202006/projects/objetoss/index.html> (Consultada: sep. 06, 2009).

10. BAUDRILLARD, Jean (2003): «El más hermoso de los animales domésticos» en *El sistema de los objetos*, Buenos Aires y México D.F.: Siglo XXI, pp. 101-102.

11. http://www.thepopshop.org/vida/projects/2007_2/index.html#hamster (Consultada: sep. 06, 2009).

12. http://www.thepopshop.org/vida/projects/2007_1/index.html#electrodomestico (Consultada: sep. 06, 2009).

13. BAUDRILLARD, Jean. *Op. cit.*, p. 98.

14. El término *obsolescencia planeada* fue introducido en las décadas de 1920 y 1930 cuando la producción masiva había abierto cada pequeño aspecto del proceso de producción a un análisis riguroso: http://en.wikipedia.org/wiki/Planned_obsolescence_%28business%29 (Consultada: sep. 06, 2009).

15. http://www.thepopshop.org/vida/projects/2006_2/index.html#sacro (Consultada: sep. 06, 2009).

Talleres y proyectos

Prácticas de laboratorio

Para el taller fue necesario, y, de hecho, fundamental, el desarrollo de colaboraciones de distintas disciplinas con otros departamentos de la universidad. En particular, el apoyo recibido desde el departamento de Biología permitió a los estudiantes de diseño realizar prácticas en sus laboratorios. Estas colaboraciones buscaron motivar a los estudiantes a pensar fuera de los límites tradicionales de su profesión, e inspiró colaboraciones que permanecerían incluso terminado el taller.

Uno de los principales referentes estudiados, desde el punto de vista biológico, fueron los aportes de la bióloga norteamericana Lynn Margulis. Margulis sostiene un nuevo paradigma evolutivo basado no en la supervivencia del más fuerte, como afirma la teoría darwinista, sino en procesos de colaboración entre especies (simbiogénesis).

Existen en el cuerpo humano alrededor de un kilogramo de bacterias, organismos con los cuales hemos desarrollado un proceso simbiótico íntimo y de los cuales dependemos para nuestra supervivencia. Incluso, según propone en algunos apartes de su teoría de la evolución simbiótica,¹⁶ las neuronas, antes de sufrir los procesos evolutivos que las llevarían a estar encapsuladas en nuestro cráneo, eran unos pequeños y libres organismos bacterianos llamados espiroquetas.

Durante las prácticas de laboratorio, los estudiantes aprendían técnicas básicas para la observación de sus propias bacterias como el procedimiento de Tinción de Gram, al igual que procesos de observación de otros microorganismos como los protistos, curiosos organismos, presentes en grandes cantidades en aguas de florero. Los protistos, por sus características particulares, se han resistido a las categorizaciones científicas tradicionales, siendo clasificados como un nuevo reino, independiente del animal, del vegetal, o de los hongos.



2. Estudiantes de v*id*a lab en el laboratorio de biología, años 2007 y 2008

16. MARGULIS, Lynn (2002): *Planeta simbiótico: un nuevo punto de vista sobre la evolución*, Madrid: Debate.

El hecho de observar las bacterias y hacer evidente su relación simbiótica con otros sistemas y organismos, incluido el ser humano, buscó ofrecer un nuevo modelo de referencia del que derivar metáforas e inspiración. Las bacterias representan un modelo planetario colaborador, depurado a partir de millones de años de evolución.



3. Picnic lab. Parque Simón Bolívar, Bogotá
v*i*d*a lab, primer semestre 2006.



4. Picnic lab. Suesca, Cundinamarca
v*i*d*a lab, segundo semestre 2006.

Talleres de electrónica y computación física en ambientes naturales

Desde los primeros días, los estudiantes comenzaban a familiarizarse con nociones básicas de electrónica y computación física, experimentando con el uso y programación de microcontroladores. El acercamiento a estas tecnologías, contrastadas con las reflexiones que ofrecían las prácticas de laboratorio, buscaba estimular la creación de vínculos y paralelos entre visiones biológicas/orgánicas y electrónicas/digitales, las cuales finalmente estimulaban debate en torno a los límites entre lo vivo y lo no vivo, entre lo natural y lo artificial.

Picnic labs

Con el objetivo de llevar estas reflexiones fuera de las aulas de clase y confrontarlas directamente con el ambiente natural, se llevaron a cabo ejercicios alternativos de aprendizaje y exploración con componentes electrónicos y digitales. Los picnic labs¹⁷ fueron encuentros espontáneos entre naturaleza y artificio durante los cuales se invitaba a observar la tecnología como naturaleza manipulada, haciendo evidentes las tensiones que se generaban al superponer la tecnología humana, microcontroladores y juguetes electrónicos, por ejemplo, con el ambiente natural.

Proyectos

Los siguientes fueron algunos de los proyectos desarrollados por los alumnos del taller:¹⁸

- Prótesis para árboles en peligro (2006)
- Objetos sensibles (2006)
- Sacro: rituales de paso de la vida a la muerte para los objetos electrónicos (2006)
- Cafetera VLF (2007)
- Cántaro (2007)
- Electrodoméstico por una hora (2007)

17. Picnic labs: <http://www.thepopshop.org/vida/picniclabs/index.html>
(Consultada: sep.06, 2009).

18. Para consultar otros proyectos puede visitarse la página del taller: <http://www.thepopshop.org/vida/> (Consultada: sep. 06, 2009).

Prótesis para árboles en peligro

Juan Mojica, Alberto Sánchez

Prótesis para árboles en peligro fue un proyecto de intervención pública que buscó llamar la atención de los ciudadanos sobre los elevados índices de contaminación del aire de la ciudad de Bogotá. El sistema fue implementado en un árbol ubicado cerca de una congestionada avenida de la ciudad haciendo que éste se sacudiera y regara por sí mismo, ayudándole a desprenderse del polvo y el hollín que caen sobre sus hojas.

Otras imágenes y vídeo: <http://www.thepopshop.org/Vidalab/1%20sem%202006/projects/protesis/index.html>



5. Picnic lab. Parque Simón Bolívar, Bogotá
v*id*a lab, primer semestre 2006



6. Picnic lab. Parque Simón Bolívar, Bogotá
v*id*a lab, primer semestre 2006

Objetos sensibles (2006)

Camila Abadía, Laura Rodríguez

¿Qué pasaría si los objetos cotidianos comenzaran a manifestar nuestras emociones? ¿Y qué pasaría si esto pudiera suceder a grandes distancias y en los espacios que compartimos con nuestros seres queridos? El proyecto *Objetos sensibles* plantea los objetos como prótesis emocionales, extendiendo nuestros sentimientos del límite corporal, haciendo que estos se manifiesten en nuestros ambientes cuando nos encontramos lejos de ellos.

El proyecto plantea la expansión de la comunicación humana vinculando los espacios y los objetos en ellos contenidos como partícipes directos en una relación interpersonal. Un cuadro que de repente se gira dándonos la espalda; una materia que comienza a desplazarse buscando un lugar oscuro, pueden ser indicativos de que nuestra pareja –que se encuentra de viaje– está enojada o que ya no quiere vernos.

Al permanecer en un espacio compuesto con objetos sensibles, podemos percibir los cambios emocionales de nuestros seres queridos (el cuadro regresa a su posición original, la materia se desplaza a un lugar soleado), alertándonos cuando tienen problemas o emocionándonos cuando piensan en nosotros.

http://www.thepopshop.org/vida/projects/2006_2/index.html#sacro

Sacro: rituales de paso de la vida a la muerte para los objetos electrónicos (2006)

Laura Flechas

Sacro investigó el desarrollo de nuevos ritos de paso de la vida a la muerte para los objetos electrónicos. Durante el rito, el usuario dispone del tiempo suficiente para despedirse de su difunto objeto al tiempo que prepara sus partes facilitando el proceso de degradación.

http://www.thepopshop.org/vida/projects/2006_2/index.html#sacro

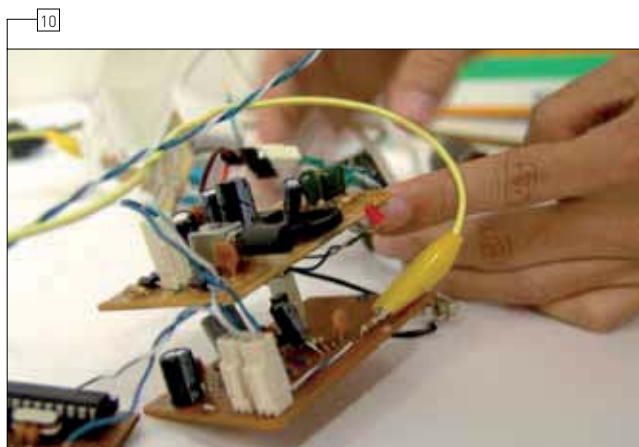
Cafetera VLF (2007)

Andrés Vargas

La Tierra está permanentemente emitiendo radiaciones que no podemos escuchar sin medios apropiados. Estas «emisiones de radio naturales de frecuencia muy baja» (*very low frequency natural radio*, VLF) son emisiones electromagnéticas producidas por sucesos tales como las descargas de relámpagos o las auroras boreales, en las que influyen eventos de la actividad solar en el campo magnético exterior terrestre (denominado magnetosfera). Estas emisiones son reflejo de la constante actividad del planeta y remiten a la idea de un planeta vivo en constante actividad.

El proyecto plantea la idea de vincular la actividad que se lleva a cabo en la magnetosfera de la tierra con la actividad diaria de las personas. En particular, reflexiona sobre los efectos que pueden producirse al adaptar un receptor de ondas VLF a una cafetera común, afectando por medio de las Canciones de la Tierra el agua usada para preparar un café.

http://www.thepopshop.org/vida/projects/2007_2/index.html#cafetera



Cántaro (2007)

Camila Currea

Muchos estudios plantean la gran sensibilidad de las plantas y, en especial, su relación afectiva con la música. Cántaro consiste en una maceta que produce música de acuerdo con las condiciones ambientales de la planta, permitiendo la experimentación casera sobre los efectos musicales en su crecimiento. Como cada planta puede tener su propio gusto musical, una constante experimentación y observación es necesaria, estrechando la relación con la planta.

http://www.thepopshop.org/vida/projects/2007_2/index.html#cantaro

Electrodoméstico por una hora (2007)

David Segura

Confinado dentro de una caja, donde emergen sólo su cabeza y parte de sus brazos, David desarrolló tareas como las de contestar el teléfono y dejar mensajes, mezclar frutas en la licuadora y manejar la sandwichera, siguiendo las órdenes de su hermana durante una hora.

http://www.thepopshop.org/vida/projects/2007_1/index.html#electrodomestico

7. *Cafetera VLF*. Andrés Vargas (2º semestre, 2007).
8. *Sacro*. Laura Flechas (2º semestre, 2006).
9. *Electrodoméstico para una hora*. David Segura (1º semestre 2007).
10. *Cafetera VLF*. Andrés Vargas (2º semestre, 2007).
11. *Cántaro*. Camila Currea (2º semestre 2007).